



## Documentation SAS (Super Admin Script)

### Introduction :

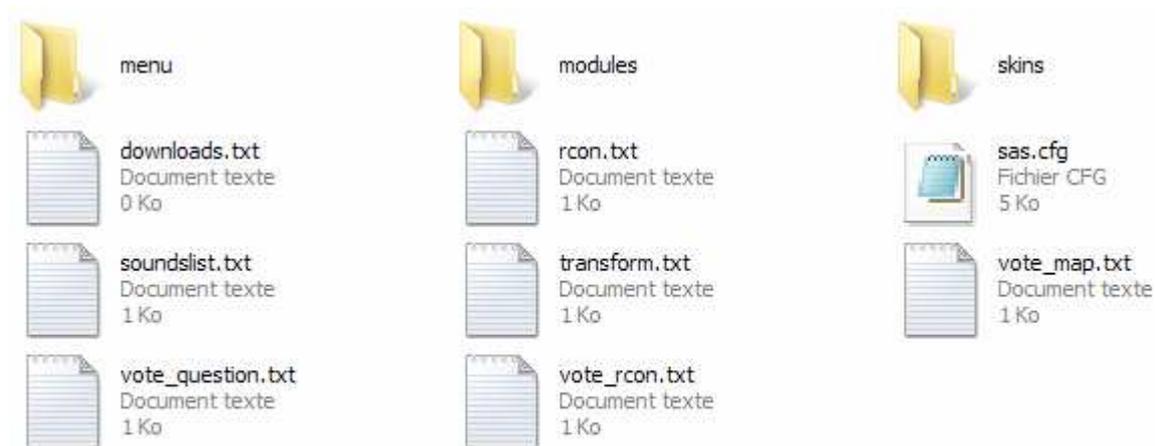
**SAS** est un **Script Mattie Eventscripts** qui va vous permettre de **gérer** votre **serveur** ainsi que les **joueurs** présents sur celui-ci. **SAS** gère le **Multi Droit**.

### Requis :

- [Mattie EventScripts CS:S Public Beta: OrangeBox v2.1.1.338](#) au minimum
- Un Serveur dédié ou local
- **SAS** [Lien1](#) [Lien2](#)

### Configuration :

Avant d'installer **SAS**, il convient de le **configurer** pour que vous puissiez l'utiliser selon vos besoins. Pour ce faire, une fois l'**archive ZIP décompressée**, il vous faudra **entrer dans le dossier cfg/sas**



Je vais vous **détailler** les différents **fichiers et dossiers**.

On commence par les **fichiers visibles** dès notre entrée **dans le dossier cfg**

## **downloads.txt**

Il va contenir la **liste des fichiers à Télécharger**.

Il faut ajouter le chemin complet vers le fichier en question suivi de son nom, il faudra un seul fichier par ligne.

Le dossier parent par défaut du fichier à Télécharger et le dossier **cstrike**, donc pas besoin de le mentionner dans le chemin.

Par exemple pour faire Télécharger le fichier son coucou.mp3 situé dans le dossier **sound/mes\_sons**.

Dans le fichier il devra y avoir

**sound/mes\_sons/coucou.mp3**

Tout les fichiers qui figureront dans ce fichier, seront Télécharger par les joueurs qui rejoindront votre serveur.

Par contre il n'est pas nécessaire de mettre les fichiers de Skins et les sons mis dans le fichier **soundlist.txt**.

Et c'est valable pour tout ce qui pourrait être contenu dans un fichier TXT de configuration du script, le **Téléchargement** est **automatique**.

## **rcon.txt**

Ce fichier contient toutes les **commandes Rcon** pouvant être utilisées dans le Menu d'Administration des commandes Rcon du Script. La syntaxe est simple, une seule commande par ligne.

**"Nom affiché dans le Menu" Commande Rcon**

### **Exemple :**

**"Restart Map" mp\_restartgame 1**

Si je veux mettre plusieurs commandes, il faudra les séparer par un ;

**"Restart Map + Kick Bot" mp\_restartgame 1; bot\_kick**

## **soundlist.txt**

Ce fichier contiendra **tout les sons** qui seront listés dans le Menu d'Administration des Sons afin d'être joués sur le Serveur. Tout les sons présents dans ce Fichier seront automatiquement télécharger par les joueurs à leur entrée sur le Serveur.

### **La syntaxe :**

**"Nom affiché dans le Menu Sons" "Chemin vers le fichier son"**

## **transform.txt**

Il contient le chemin vers différents **fichiers** comportant l'extension MDL, donc des **modèles**.

Ce fichier est utilisé par la commande **Transformation** du Menu de Gestion Fun des Joueurs.

Les éléments listés dans ce fichier seront choisis au hasard.

Si un modèle 3D n'est par présent par défaut dans le jeu côté client, il faudra le faire Télécharger grâce au fichier **downloads.txt**

## **vote\_map.txt**

Contient les **votes de Maps** pouvant être choisis dans le Menu de Gestion des Votes de Maps.

### **La syntaxe :**

**Nom de la Map affiché dans le Menu : Nom de la Map sans l'extension le .BSP**

## **vote\_question.txt**

Ce fichier contient la liste des **votes** de **questions**.

### **La syntaxe :**

**Texte affiché dans le Menu : Question affiché aux joueurs**

## **vote\_rcon.txt**

Liste des **votes** de **Commandes Rcon**.

### **La Syntaxe :**

**Texte affiché dans le Menu : Commande Rcon**

## *Le contenu des dossiers*

Passons maintenant aux **dossiers** et leur **contenu**.

### **menu**

Le dossier le plus important du Script.

Celui-ci contient des fichiers de configuration des Menus suivant :

- Index
- Gestion des Joueurs
- Gestion Fun des Joueurs
- Gestion des Droits d'accès des Admins
- Restriction des Armes

Nous allons les détailler ensemble.

En aucun cas vous ne devrez modifier le nombre d'éléments par fichier.

En modifiant l'ordre des éléments de ces différents fichiers, vous allez pouvoir modifier leur ordre d'affichage.

**Index** = sas\_menu\_index.txt

Voici la signification des éléments contenus dans ce fichier :

**gestion\_joueurs** = *Gestion des joueurs (Kick, banne, swap, mute)*

**gestion\_fun\_joueurs** = *Gestion Fun des Joueurs (Baliser, transformer, etc...)*

**jouer\_sons** = *Permet de jouer des sons*

**gestion\_armes** = *Gérer la restriction des armes*

**gestion\_maps** = *Action concernant les Maps (Changer de Maps, définir la prochaine Map, Vote Map, Générer le fichier mapcycle.txt)*

**gestion\_serveur** = *(Commandes Rcon, votes, exécution du fichier server.cfg, reboot du serveur)*

**player\_access** = *Gestion des droits des Admins*

**informations** = *Page Motd d'information du Script.*

**Gestion des Joueurs** = sas\_menu\_gestion\_joueurs.txt

**debanne** = *Débannir un Steamid du fichier banned\_user.cfg*

**banne** = *Bannir un joueur du serveur avec un choix sur la durée de ce Banne*

**swapct** = *Swap un joueur en CT*

**swapt** = *Swap un joueur en T*

**swapspec** = *Swap un joueur en Spectateur*

**muter** = *Muter un joueur, il ne pourra plus utiliser les communications vocales et chat*

**kick** = *Kick un joueur du serveur*

**Gestion Fun des Joueurs** = sas\_menu\_gestion\_joueurs.txt

Concernant les éléments présents dans ces fichiers je n'ai pas besoin de vous les détailler un à un, étant donné que j'ai fait en sorte qu'ils portent tous un nom explicite.

En voyant le nom vous serez ce à quoi il se rapporte.

**Gestion des Droits d'accès des Admins** = sas\_menu\_player\_access.txt

**liste\_access** = *Liste les accès d'un Admin*

**delete\_access** = *Supprime les accès d'un Admin*

**add\_access** = *Donner un accès à un joueur*

**pause\_access** = *Mettre en pause les accès d'un Admin*

**edit\_access** = *Modifier les accès d'un joueur*

**Restriction des Armes** = sas\_menu\_arme\_restriction.txt

Dans ces fichiers, les armes sont listées, à vous de les mettre dans l'ordre que vous préférez.

Ce sont les armes qui apparaîtront dans le Menu de restriction des Armes

## modules

Ce dossier contiendra tout les fichier de configurations des modules SAS (CFG)

Les modules SAS sont tous simplement des Script développé pour SAS afin de s'ajouter à ces fonctions existantes.

## skins

Contient des fichiers TXT, le nom de chaque fichier sera affiché dans le Menu de définition de Skin d'un joueur.

Donc le nom du fichier sera le nom du Skin affiché dans le Menu.

Concernant son contenu, c'est tout simplement la liste des fichiers nécessaires à son utilisation.

Les fichiers le composant seront Téléchargés par els joueurs joignant le Serveur.

Et enfin concernant le fichier **sas.cfg**

Sa configuration est détaillée en elle-même à l'intérieur grâce à des commentaires.

Mais nous n'avons pas fini, maintenant voyons un peu comment fonctionne les droits d'accès de SAS.

Dans le fichier **sas.cfg**

Tout les **Steamid** listés dans la **variable sas\_root** auront les **pleins pouvoirs**.

Ils peuvent **gérer les accès des autres Admins, mais pas ceux qui sont dans cette même variable**.

**Si un Admin est Root** lui aussi **mais en étant ajouté via le Menu du Script, il aura aussi les plein pouvoirs, mais sur les utilisateurs ajoutés aussi via ce procédé**, les Admins ajoutés dans la variable **sas\_root**, sont non modifiable, sauf en modifiant le fichier **sas.cfg** et en retirant le Steamid du dit Admin.

Dans ce cas un **Reboot serveur** est **nécessaire**.

### Voici la liste des Accès et leur description :

#### Attention, ce sont la liste des accès donnés via le Menu de gestion des droits

**Root** = Utilisateur plein pouvoir, il a accès à toutes les options.

**Admin** = Il a accès à tout sauf à la gestion des droits

**Animateur** = il n'a accès qu'au Menu pour jouer les sons

**Modérateur Fun** = Il n'a accès qu'an Menu de Gestion Fun des Joueurs

**Modérateur Abuse** = Il n'a accès qu'au Menu de Gestion des Joueurs

**Modérateur** = Il n'a accès qu'aux Menus Gestion Fun des Joueurs et Gestion des Joueurs

**Restricteur** = Il n'a accès qu'au Menu de Restriction des Armes

**Manageur** = Il n'a accès qu'au Menu de Gestion des Droits

**Multi Access** = Permet de définir plusieurs droits à un Admin, sauf Root, Admin et Manageur

*Quand vous donnez le droit **Multi Access** à un joueur, il se retrouve avec le droit **Animateur** par défaut, ensuite il vous faudra choisir de modifier ces droits pour lui en ajouter ou lui en retirer, toutefois faites attention, si il n'a qu'un seul droit et que vous lui retiré, il perdra tout ces droits.*

Les droits sont stockés dans une base de données MySQLite dans le dossier addons/eventscripts/sas/database

**Le Script ne doit en aucun cas être rechargé, il n'a pas été conçu pour sa.  
Si vous souhaitez redémarrer le Script, il faudra redémarrer votre serveur.**

**De plus nous vous conseillons de charger le script au lancement du Serveur, et non une fois celui-ci lancé.**

Je pense avoir énuméré le principal, si vous avez des questions, n'hésitez pas à me contacter via

[Le Forum Mattie Eventscripts FR](#)

Ou

[Le Forum officiel du Script CSS-Ressource.com](#)

## **Installation :**

Une fois le script configuré il vous faudra l'envoyer par FTP sur votre serveur dédié distant. Pour ce faire envoyez les dossiers addons, cfg et sound dans le dossier cstrike de votre serveur.

Ensuite éditez votre fichier cfg/autoexec.cfg  
Si il n'existe pas, créé le.

Dans celui-ci ajoutez

```
es_xload sas
```

Et redémarrez votre Serveur.

## **Les Commandes Rcon de SAS :**

Afin de faciliter son utilisation, SAS est utilisable via u Menu d'Administration, mais il est possible que vous aillez à exécuter une commande à distance.

Voici la liste des commandes et leur syntaxe.

<Option de la commande>  
| Signifie ou

*Tout ce qui sera entre <> est obligatoire tandis que ce qui se trouve entre [] est optionnel, bien sur ne mettez pas ces éléments, mais uniquement ce qui devrait être entre les deux.*

**sas <gifler|slap> <userid>** = Slap (Claquer) le joueur

**sas <kick> <userid> [raison]** = Kick le joueur du serveur

**sas <baliser|beacon> <userid>** = Balise le joueur

**sas <transformer|transform> <userid>** = Transforme le joueur en un objet

**sas <gainhp|hp> <userid> <Nombre de HP>** = Donne des HP au joueur

**sas <renaitre|respawn> <userid>** = Fait renaître le joueur

**sas <banne|ban> <Durée du banne en minutes> <userid>** = Banne le joueur du Serveur pour une durée déterminée

**sas <droguer|drug> <userid>** = Drogue le joueur

**sas <gainarmure|armure|armor> <userid> <armure>** = Donne de l'armure au joueur

**sas <swapct> <userid>** = Swap le joueur en CT

**sas <swapt> <userid>** = Swap le joueur en T

**sas <teleporter|tele>** = Téléporte le joueur aux coordonnées mise en mémoire par la command de sauvegarde des coordonnées d'un joueur

**sas <gainammo|ammo> <userid> <ammo>** = Donne des munitions au joueur, les munitions seront ajoutées à l'arme en cours d'utilisation

**sas <speedplayer|speed|vitesse> <userid> <vitesse>** = Changer la vitesse de déplacement du joueur

**sas <noclip> <userid>** = Met le joueur en mode NoClip

**sas <freeze> <userid>** = Freeze le joueur (Gel)

**sas <gainarme|weapon|arme> <userid> <arme>** = Donne une arme au joueur

**sas <graviteplayer|gravite|gravity> <userid> <gravite>** = Change la gravité du joueur

**sas <swapspec> <userid>** = Swap le joueur en Spectateur

**sas <vue3personne|thirdperson|cam> <userid>** = Met la vue du joueur en 3<sup>ème</sup> Personne

**sas <colorjoueur|colorj> <userid> <R> <G> <B> <Alpha>** = Colore un joueur, R = Rouge, G = Vert, B = Bleu, Alpha = Opacité. Toutes ces valeurs sont comprises entre 0 et 255

**sas <defskin|skin> <userid> <Skin>** = Change le Skin du joueur

**sas <gainmoney|money|cash|argent> <userid> <money>** = Donne de l'argent au joueur

**sas <muter|mute> <userid>** = Mute le joueur, il ne pourra plus parler ni écrire

**sas <colourscreen|colors> <userid>** = Colore l'écran du joueur

**sas <blindjoueur|aveugler|blind> <userid>** = Rend aveugle un joueur

**sas <timebombe> <userid>** = Transforme le joueur en bombe à retardement

**sas <invisible|ghost> <userid>** = Rend le joueur invisible

**sas <exploser|slay> <userid>** = Fait exploser le joueur (Slay)

**sas <timefreeze> <userid>** = Le joueur gel petit à petit

**sas <shake|secouer> = <userid>** = Secoue le joueur

**sas <bruler|burn> <userid>** = Brûle le joueur

**sas <god|invincible> <userid>** = Rend le joueur invincible ou mortel

**sas <champignon|mushroom> <userid>** = Met la vue du joueur en vue d'hallucination.

**sas\_restrict <arme> <nombre>** = Restreint une arme, nombre = 1 à 9, nombre d'arme autorisée par équipe, si = all, restreint entièrement l'arme.

Pour restreindre un arme sur une Map précise, aller dans le dossier **maps/cfg**, **créer un fichier cfg** portant **le nom de la Map** en question.

### Exemple :

**de\_dust2.cfg**

Son contenu

**sas\_restrict awp 1**

Restreint l'Awp à **une par équipe**.

### **Depuis le Chat**

**@sas**

Suivi d'une commande Rcon permet de l'exécuter.

Que ce soit une commande Rcon Serveur, ou SAS.

### Exemple :

**@sas mp\_restartgame 1**

## **Crédit :**

Merci à :

[Nicolous](#) et [Embout](#) pour leur aide concernant les petits problèmes que j'avais pus rencontrer.  
[Tomsawyer](#), [Owned](#), [vinz](#) et toutes les personnes qui m'ont aidés à déboguer le script.  
Et enfin merci à vous d'utiliser ce script et toutes personnes que j'aurais pu oublier ☺